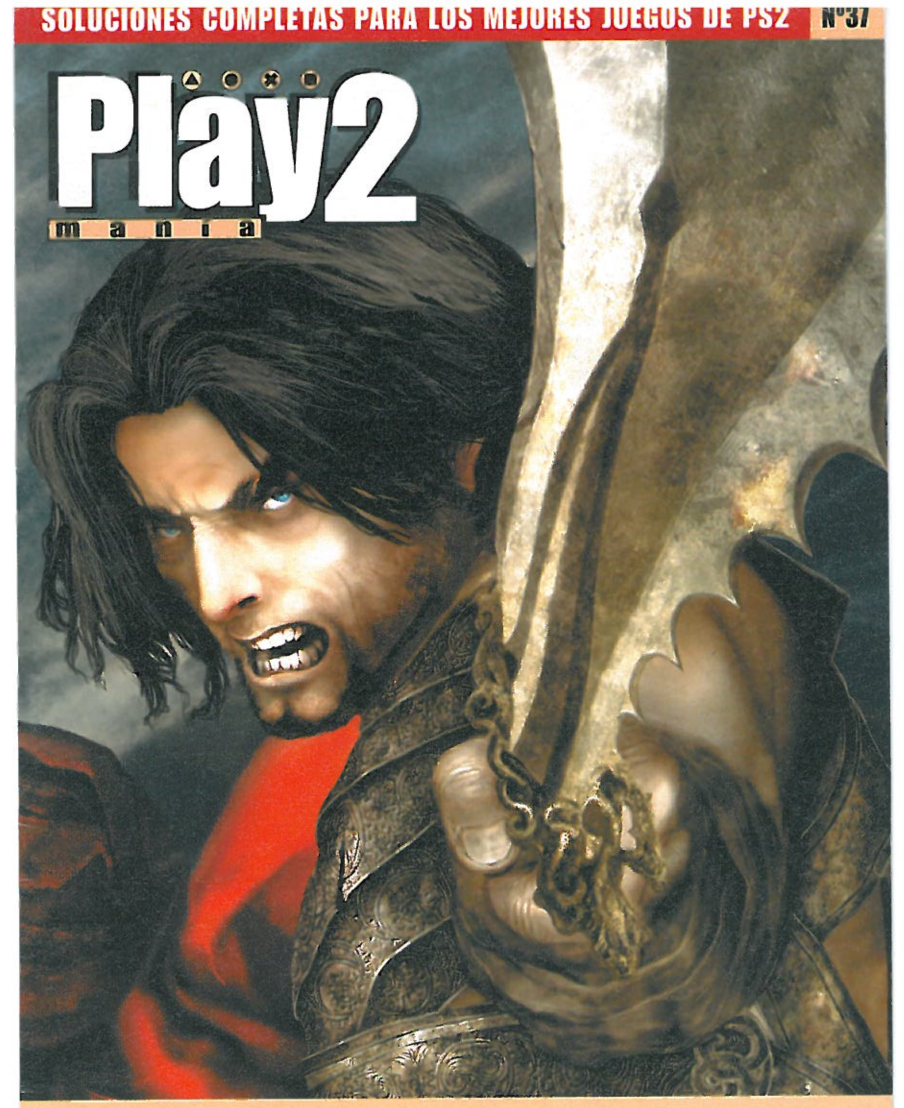
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº37



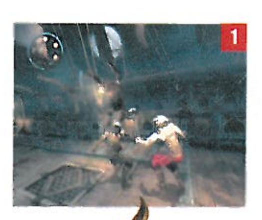
Prince of Persia
El Alma del Guerrero

Enemigos • Armas • Puzzles • Sistema de combate

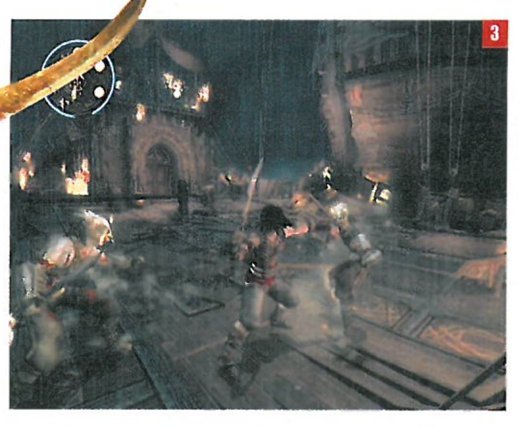
En su nueva aventura, el Príncipe no lucha por sus seres queridos o en nombre de su reino. Su único objetivo es salvarse a sí mismo de una muerte inevitable a manos del Dahaka. ¿Os creéis lo bastante valientes como para desafiar al Destino?

01 EL BARCO

Esta primera fase sirve como **tutorial para los golpes básicos.** Fijaos en las indicaciones y luchad **combinando los golpes** aprendidos **(1)**. Tras la explosión bajad a la bodega. Podéis usar **el pilar de madera (2)** para practicar combos. Cruzad el pasillo (bebed agua para reponeros) y regresad arriba. **Acabad con un rival (3)** para conseguir un arma adicional, y subid al puente.


1


2


3

SHAHDEE

Este es el primer combate contra Shahdee, y os permite familiarizaros con el patrón de ataque de vuestra enemiga. Shahdee sabe atacar con patadas, combos, ataques que empalan y hasta golpes en las "joyas reales". Cubríos durante uno de sus combos y, poco antes de que llegue el cuarto golpe, pulsad Ataque en su dirección para realizar vuestro combo. Usad las paredes del puente para impulsaros en un ataque con rebote, con cuidado de no quedar indefensos. Cuando vuestras espadas choquen, pulsad sin cesar Ataque para romper su defensa y realizar un par de estocadas. Superaréis el combate sólo con reducir su barra de salud un 50%.





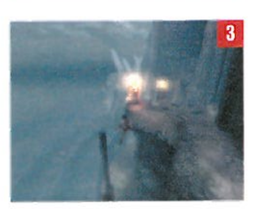
02 LA PLAYA

Vuestros enemigos **son Cuervos**, así que os basta **el Palo** como arma. Corred hacia la entrada del castillo. Subid las escaleras y saltad al otro lado. Practidad **la carrera vertical por el muro.** Tras el barranco agarraros al borde de la cornisa, subid para caminar sobre ella y luego descolgaros al otro lado. En la cornisa avanzad hasta al borde y **saltad al otro lado (1)** de un rebote.

Estáis en una **tercera cornisa** que lleva a las escaleras: bajad y corred por el muro. En la zona de las columnas, subid a la más baja y **saltad de una a otra (2)**. En la última columna, **saltad para llegar al saliente (3).** Pasad bajo el agujero y para llegar a la salida, **cruzad el abismo (4)**. Recorred los muros y trepad por la izquierda para cruzar la verja. **Shahdee os asalta (5)** y conseguis la **Espada Araña.** Usadla contra **el grupo de enemigos que os espera (6).**


1


2


3


4


5


6

LAS ARMAS

Tanto al completar ciertas misiones como repartidas por el escenario, hay una serie de armas principales con distintas características:

• ESPADA DE ÁGUILA:
Combo Triple.



• ESPADA DE ARAÑA:
Combo Triple.

• ESPADA DE SERPIENTE:
Llave.

• ESPADA AGAS:
Roba salud del enemigo.



• ESPADA FRAVASHIS:
Absorbe energía para el ataque.



• ESPADA KERENA:
Combo más poderoso.



• ESPADA SROSH:
Poder espiritual.



• ESPADA ESCORPIÓN:
Capaz de derribar muros.



• HACHA APAOSA:
Mayor potencia si son arrojadas.

• MAZA MENOG:
Descarga de energía.



• CHAKRAM YAZATA:
mayor daño al ser arrojado.



• DAGA ABATHUR:
Mayor daño como arma arrojadiza.





03 PERSECUCIÓN


1


2

Tras acabar **con los asaltantes (1)** debéis perseguir a la Mujer de Negro, por la puerta de la izquierda. Avanzad saltando sobre los dos socavones. Os aguarda **el Maestro Cuervo.** Debéis derrotarle tres veces, y para lograrlo la mejor táctica es **saltar y golpearle por la espalda (2)**. Tras el primer choque, subid por el saliente a la izquierda de la puerta, **recorred el muro hacia arriba (3)** y usad las columnas. **La última columna (4)** conduce de nuevo a vuestro enemigo. Tras el segundo enfrentamiento debéis correr por el muro, y a continuación hacerlo **en sentido contrario** para recorrer la pared hasta llegar al duelo final. Acabad con él y su compañero y activad **el interruptor de la puerta.**

Recorred el muro para llegar al tapiz y caer al suelo, de forma cómoda y segura. Deshaceos del grupo de enemigos y subid por los salientes de **la columna central (5)**. Ahora corred por la pared para agarraros **al borde la cornisa que véis enfrente (6)**. Utilizad los salientes para descender.Este pasillo conduce a la primera **Cámara del Tiempo.**


3


4


5


6

RECORDAR

El poder más eficaz del Príncipe sirve para la exploración y la batalla. Mantened pulsado R1 para que el tiempo retroceda unos segundos, mientras se agota la media luna. De ese modo, si caemos a un abismo, podremos retroceder al momento previo a la caída. Si la usamos al luchar nos da incluso la posibilidad de resucitar tras un ataque mortal.



04 LA FORTALEZA

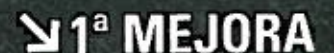






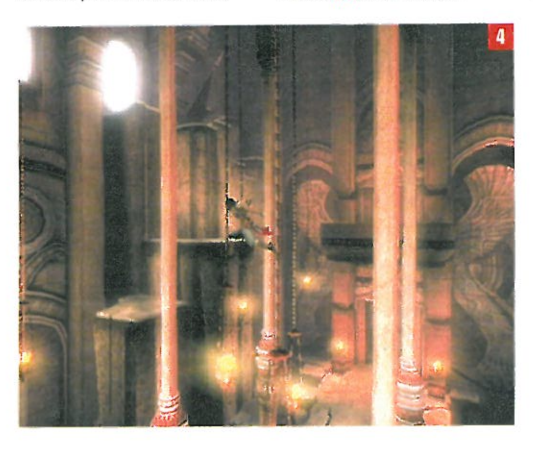
Las primeras trampas son fáciles: pasad entre las columnas y luego cruzad los muros esquivando las sierras. Después **subid por los salientes de las paredes (1)**. Desde el saliente, corred por la pared para pisar **el interruptor de la pared (2)** y descended por el tapiz hasta la puerta. Moveos deprisa para llegar a salida **antes de que se cierre.** Continuad. Subid al saliente contiguo y corred muro arriba para rebotar y **alcanzar la cornisa superior (3)**. Usad los interruptores junto a las escaleras y cruzad las puertas, sin perder de vista las trampas.

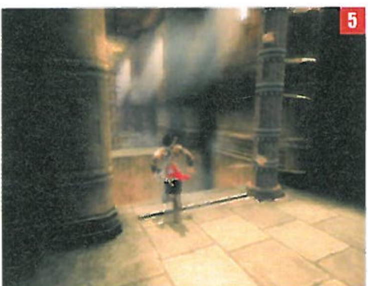
Os esperan muchos enemigos en la **Sala Central** de la fortaleza. Una vez acabéis con todos ellos, usad las plataformas del fondo para subir cerca de las columnas: **saltad de una a otra para llegar al otro extremo (4)**. Recorred el muro y rebotad al final para llegar a la alcoba. Las columnas son sólo peligrosas si saltáis descuidadamente. Ahora bajad por las escaleras, evitad **las Trituradoras (5)** y usad las siguientes escaleras **pasando entre los huecos (6)** de las trampas. →

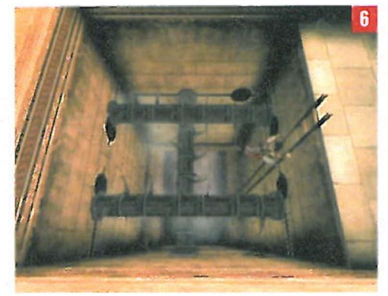


Que no se os pase por alto: antes de entrar en el puesto de Guardia y activar el interruptor de salida, salid al patio exterior por medio de la puerta más alta. Tras unas vasijas hay un interruptor que abre una escotilla: entrad por ella rodando por el suelo y superad las trampas. Merece la pena, pues obtendréis el primer aumento de salud.










7


8

Recorred la cornisa para saltar a la escalerilla del otro extremo! **Abajo hay más trampas** que debéis esquivar: seguid su movimiento y no tendréis problemas.

Acabad con los muchos rivales de esta nueva sala (7), para a continuación subir a una de las barras, bajo un bloque. Moveos por ella para encarar la alcoba, y saltad. En cada terraza os esperan enemigos. Caminad sobre la viga para llegar a la siguiente alcoba. Luego, utilizad **la barra contigua (8)** para llegar a las siguientes y así alcanzaréis la tercera terraza. Agarraos a su borde y saltad **a las vigas (9)**, que llevan a otra alcoba. Descolgaos por el muro y **usad el tapiz** para descender a la próxima alcoba. Cuidado en la siguiente viga, pues hay **una Guerrera** sobre ella: atacad cuando se acerque.

La séptima alcoba es accesible **si usáis las barras y rebotáis en el muro (10)**. Desde ella habéis de saltar a las vigas, acabar con otro enemigo equilibrista y agarrar el asa del techo, que abre la salida **(11)**. Descolgaos por el tapiz. Os espera **Shahdee**.


11

2ª MEJORA

Subid a la terraza más alta, romped los barrotes con la espada y usad el cajón para subir al hueco en el techo. Seguid el pasillo para alcanzar la Segunda Mejora. NOTA: A esta mejora sólo podréis acceder con la Espada de Escorpión.



3ª MEJORA

Antes de escapar del derrumbe en la Sala de Sacrificio podéis encontrar otra Cámara Secreta tirando del asa del monumento, en el altar principal. Bajad por la escalinata y superad las trampas para obtener una segunda mejora de salud.




9


10

SHAHDEE

La guardaespaldas de la Emperatriz cuenta con golpes que pueden romper vuestra defensa. Si os alejáis demasiado Shahdee lo aprovecha para derribar a Kaileena. Atacadla por la espalda, usad los muros para impulsaros y contrarrestar sus combos con Triángulo o Cuadrado antes de que termine su golpe. ¡No olvidéis rematarla!





05 PRIMEROS VIAJES EN EL TIEMPO





Subíos a **las rocas (1)**, desde ellas a la cornisa y utilizad la barra para alcanzar el otro extremo. Tras la siguiente cornisa, usad el grupo de barras y un rebote en el muro para subir. Usad la cuerda, descolgaos al pequeño saliente y valeos del grupo de cornisas y barras para llegar al otro extremo. Tenéis que **subir por la cuerda (2)** y rebotar para agarrar el interruptor. Descolgaos, saltad al otro extremo para alcanzar una benificiosa **fuente**.

El interruptor da paso a una sala circular. Acabad con las Guerreras y usad las cornisas para subir. **Las barras** os ayudan a llegar a lo más alto, pero atención con las cornisas: saltad de una a otra **cuando los rodillos se alejen (3)**.





Recorred el muro por medio de las cuerdas, evitando las sierras. Esquivad **las trituradoras** y entrad en la Cámara del Tiempo.

Esquivad todas las trampas y **descended por las cornisas (4)**. El interruptor del suelo abre la puerta del fondo, pero debéis usar vuestro nuevo poder para llegar a tiempo. Tras la entrada en escena del Dahaka, usad las barras de las paredes para avanzar. Una vez alcancéis la cuerda, recorred los muros **por medio de las barras (5)** hasta llegar al tapiz. Descended por él y acabad con los Piratas. Con el camino despejado, buscad la columna del fondo: rebotad de un muro a otro y subid **hasta la cornisa**, para rodearla y alcanzar el extremo superior. Saltad desde ella al borde de la salida enrejada. →

OJO TORMENTA

Pulsad una sola vez R1 para hacer que la acción se ralentice y todo se mueva a cámara lenta. Esa ralentización no influye al Príncipe, quien puede moverse y atacar a su velocidad habitual. ¡Aprovechadlo!







Vuestro mayor fan, **el Dahaka (6)**, vuelve con ganas de "marchita": corred por el muro, rebotad a toda prisa y alcanzad el otro extremo para **columpiaros en la barra (7)** y huir de él.

Descended a la siguiente sala **por el tapiz (8)**. Recordad que podéis subir usando la columna central, para luego correr por el muro a cornisa de enfrente. Atentos, pues nada más descender hará su entrada el Dahaka. Corred por el muro de inmediato **y cruzad la catarata**, lo que os pondrá a salvo. Entrad ahora en la Cámara del Tiempo.

Acabad con toda resistencia y activad **el resorte del muro** corriendo por la pared. Después, tras usar las cornisas para llegar a la siguiente zona, subid las escaleras principales y acabad con todos los enemigos.

No necesitáis buscar las columnas. Acabad con los enemigos que os cierran el paso y saltad a la puerta del otro extremo. **Vais a encontrar cuchillas en las paredes (9)** y trituradoras, que podéis evitar por medio del Ojo de la Tormenta. Un poco más adelante hay un gran pasillo sobre un abismo: corred por el muro, rebotad al otro extremo y usad las cornisas para pasar evitando las trituradoras. Utilizad la escalera para subir al interruptor de la puerta. **Kaileena** os da nuevas instrucciones, y además os obsequia con la **Espada Serpiente.**

↘ CÁMARAS

En esta aventura es necesario moverse entre el Pasado y el Presente. Para semejante proeza contáis con las Cámaras del Tiempo, repartidas por la Fortaleza. Si queréis activarlas debéis presionar los cuatro interruptores de las paredes, en un orden que es siempre aleatorio. Tras cada viaje conseguís más poder de las Arenas.







06 LA TORRE MECÁNICA

El mecanismo de la Sala de Acceso se acciona con la nueva espada, y deja ver **una palanca (1)**. Si la giráis a la izquierda se abre el camino a la Torre, accesible por **las plataformas de piedra.** Saltad al otro extremo y corred por el muro, rebotad y subid. Activad **el resorte (2)** y ralentizad la acción. Cruzad las trampas y subid **por las cornisas (3)** hasta la entrada a la torre.

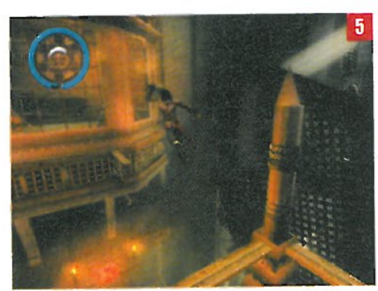












Acabad con la pequeña agrupación de guardias y descended por las cornisas de madera hasta la gran sala inferior. Tras nuevos grupos de enemigos os espera **el gran Golem.** Acabad con él y continuad hacia la puerta del fondo, y desde ella a las escaleras que conducen a la Torre.

Una vez en el edificio, activad el interruptor del muro para poder acceder a una zona elevada, gracias al muro que aparece en la pared. No estará ahí toda la vida, así que moveos deprisa o bien **usad Ojo de la Tormenta**. Salvad partida antes de entrar en esta Torre Mecánica. Para pasar entre las ruedas es necesario ralentizar. **Saltad al otro lado (4)** cuando vaya más despacio, y acabad con los enemigos.

Usad los pilares de madera para llegar hasta la plataforma inferior. Tened cuidado, ya que no dejan de moverse: si calculáis mal el salto no podréis agarraros. Descended, acabad con el vigilante y **activad el interruptor de la pared.** Debéis subir al borde de la vagoneta cuando se acerque, y colocaros en el otro extremo para saltar a la plataforma.



Girad la palanca para que baje una barra y podáis llegar a la planta superior. Antes de continuar **libraros de los Carroñeros,** con cuidado de no ser dañados por sus explosiones. Tirad del interruptor superior para que suba la plataforma central. Id hacia ella y subid a la viga izquierda, para saltar desde ella **al puesto de vigilancia (5)**. Usad las cornisas para rodear el borde y entrar. Matad al enemigo de esta zona y subid por la escalerilla.

La zona superior conduce a una barra, justo enfrente de una pared giratoria: esperad a que esté de frente y saltad para agarraros al borde. Cuando dé la vuelta, saltad en dirección a la **plataforma con palanca**. Giradla totalmente. Desde ahí saltad a otra barra, prestando atención a esos salientes giratorios: saltad justo cuando uno de ellos esté de frente a vosotros. **Agarraos mientras gira (6)** y saltad por medio de otra barra a la plataforma con interruptor. **Lanzad vuestra arma secundaria** al monstruo de la pared. Después, pisad el interruptor del suelo y ralentizad. Corred por el muro y saltad a la pared de madera que habéis activado, para subir a su borde.

--→

↘ 4ª MEJORA

Buscad la palanca de la Sala de Acceso. Si la giráis dos veces a la derecha, se moverán las columnas de piedra dando paso a un camino en la zona más baja. Descended por los muros y alcanzaréis la tercera Cámara Secreta. Una vez mejoréis vuestra energía, volved y colocad la palanca en la posición anterior.



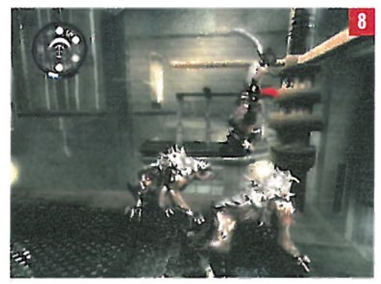
↘ GOLEM

No penséis en ningún momento en atacar de frente al Golem, a no ser que busquéis una muerte segura. El punto débil de esta criatura son los ligamentos de las rodillas. Usad Ojo de la Tormenta y atacad esta zona de las piernas. Cuando caiga de rodillas, pulsad X y subiréis a su espalda. Debéis romper la armadura del casco para poder clavar la espada en la nuca. Puede llevaros más de un intento, valientes.






7


8

Cuando se mueva, **saltad a la barra (7)** y desde ella a la cornisa contigua. Descended, acabad **con los Carroñeros (8)** y tirad del interruptor superior. La plataforma central vuelve a subir: subid a la viga, pasad entre las ruedas y usad las cornisas para ascender a la siguiente balconada.

Os encontráis ahora en una zona interior: **evitad las cuchillas** y las trituradoras, y en especial los topes que os puedan aplastar. Continuad descendiendo.

Acabad con los enemigos para activar **el interruptor de presión (9)** y buscad una cuerda en el muro. Usadla para llegar al otro extremo. Debéis pasar entre **las aspas de la rueda (10)** tras ralentizar. Usad las columnas para llegar a una nueva palanca, que activa una plataforma. Subid a ella mientras baja, para que os conduzca a un muro. **Corred por el (11)** y rebotad de una pared a otra para subir. En la siguiente sale **os aguarda un Thrall (12),** más poderoso que el Golem. Comparten el punto débil: los ligamentos. Atacad sus rodillas y romped el blindaje de su nuca.

Cuidado con la trituradoras del pasillo. Tras alcanzar la Cámara del Tiempo, **usad las cuerdas (13)** para superar las trampas y continuad hasta la siguiente sección.

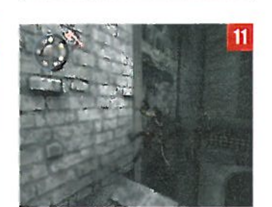
COMBATE

Muchas veces os veréis rodeados por enemigos, sin arenas para usar los poderes y con la salud al límite. En esta situación vuestro único aliado es el entorno. Gracias a él podréis realizar golpes como el Rebote sobre Muro o la Caída de Ángel (corriendo por la pared), los cuales dañan a más de un enemigo o los dejan noqueados y os permiten planear nuevas estrategias.




9

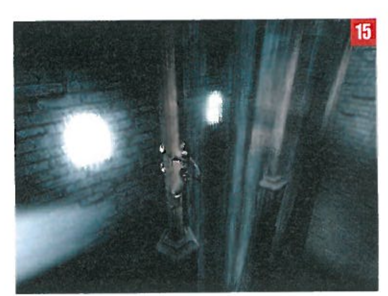

10


11


12


13


14


15

Continuad por el muro y, por medio de la cuerda, llegar al molinete de agua. **Pasad entre las aspas (14)** realizando volteretas. En la parte central hay un interruptor en el techo que ha de ser activado. Tras hacerlo, entrad por la puerta que habéis abierto y corred **por los muros de madera**, evitando todas las trampas.

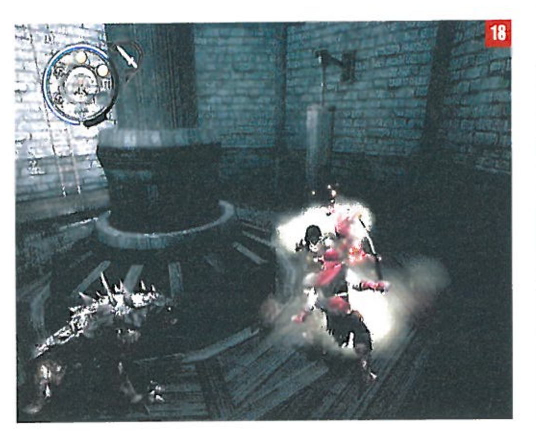
Debéis subir a los topes para evitar las trituradoras, subiendo a uno de ellos y a continuación corriendo por los muros. Usad la cuerda del muro para alcanzar el otro extremo y, tras las trituradoras encontraréis la salida.

Usad el tapiz para descender tras matar a todos los enemigos. Pasad entre la gran rueda de la pared y **usad las columnas (15)** para descender. La plataforma móvil os lleva arriba: rebotad de muro a muro. Para romper las vigas de la puerta es necesaria una explosión, como la que producen los **Carroñeros** al explotar. Dejad que uno de ellos se acerque a vosotros malherido y, junto a la puerta, corred muro arriba para que su explosión os abra paso. Usad las cuerdas para llegar al otro lado y volved a pasad **bajo los molinetes (16)**. Descended por la parte central usando las cornisas, y después saltad a la cascada. A continuación **pasad bajo las trituradoras (17)** para alcanzar una sala circular.


16


17

Acabad con sus habitantes y subid por la escalerilla. **La estructura no deja de girar (18)**, así que debéis usar sus cornisas para ascender entre pared y pared. En el último piso veréis un interruptor en la pared: desde la estructura, saltad a él, agarraos a la cornisa, ralentizad y saltad de nuevo **al torniquete**, para alcanzar la salida antes de que se cierre. ¡Tomaos un respiro, uf!

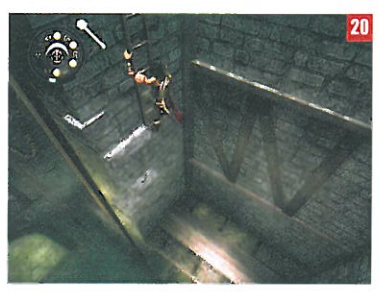

18

5ª MEJORA

En la siguiente zona hay una puerta quebradiza, a la derecha del escenario. Debéis provocar una explosión de Carroñero para abriros paso, por medio de los monstruos que os arroja el Thrall. Evitad las trampas y llegaréis a la Mejora.







Id hacia el muro y después descended rebotando. Una vez abajo, **bajad por las cornisas (19).** Usad la cuerda para, subid a la cornisa y cruzad al otro extremo.

Cuando el Dahaka haga su entrada corred hacia la derecha. Rebotad para alcanzar la cuerda y corred muro arriba, cruzad la cascada y usad **el interruptor** de la pared para ascender rebotando de un muro a otro. Saltad al otro extremo, pasad bajo el agujero y después usad la cuerda.

Corred por el muro para evitar las trampas. Tras las cuchillas os esperan **tres Carroñeros.** Saltad de una plataforma a otra y bajad rebotando entre los muros. A continuación **usad la escalerilla (20)** y saltad.

La puerta agrietada de la derecha (21) lleva a un resorte. Activadlo, ralentizad y pasad entre la rueda para alcanzar la plataforma. En esta sección d**ebéis subir a la polea por la escalerilla (22)** y dejar que el Thrall os arroje un Carroñero para quela explosión la rompa y ascendáis, **saltando a la polea derribada (23).**









Corred por los muros para llegar a las plataformas de las esquinas. Activad la palanca y continuad por el muro, atentos a los muros salientes para que no os corten el paso. **Saltad a las plataformas giratorias (24)** y de ellas a las barras. Permaneced pegados al muro para alcanzar la siguiente zona cuando gire, corred por ese extremo y bajad a otra sala con una polea. Repetid el sistema de subiros a ella para que sea destruida. Las plataformas de las esquinas conducen a la segunda palanca. Acabad con los Carroñeros y corred por el muro para alcanzar la plataforma del centro. **Activad la última palanca** y corred hacia la apertura del centro. Corred por el muro y descended por las cornisas y la escalerilla. Disponeos a "charlar" con **el tremendo Thrall.**

Una vez acabéis con este guardián, dirigíos hacia el mecanismo del reloj que vigilaba el Thrall. Usad la barra para **columpiaros de una a otra viga (25)** hasta subir a lo más alto. Usad la escalerilla para alcanzar **el interruptor del techo (26)** y, tras acabar con los Carroñeros, activad la palanca de la primera defensa de la Fortaleza. Salid por la puerta que se ha abierto. Pasad entre la rueda, evitad las trampas de las escaleras y, tras acabar con nuevos monstruos, descended con tranquilad **gracias a los tapices.**

Una vez estéis frente a la gran rueda, la "guardiana" de acceso a la Torre, cruzadla ralentizando el tiempo. En la siguiente zona hay **un nuevo Golem**, aunque podéis esquivadlo si queréis. **Utilizad las cornisas de madera (27)** para subir a la plataforma, acabad con los enemigos y prestad atención a una novedad: ahora debéis esquivarlos peligrosos topes que surgen de las paredes.

Bajad por las escalerillas y descended por los tapices hasta alcanzar el interruptor: ralentizad, esquivad las cuchillas y **regresad a la Sala de Acceso.** Tras la secuencia del Dahaka podéis imaginar el recorrido que lleva al Salón :de nuevo os toca esquivar las trampas de cuchillas y trituradoras (recordad: siempre pasando por debajo rodando) hasta llegar al salón donde os espera vuestra aliada. **Buscad a Kaileena en la Sala de Acceso (28).**







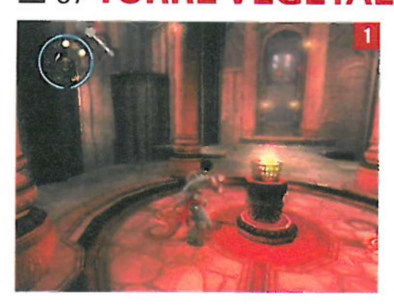
↘ THRALL

Este enemigo es una variante aún más poderosa de golem. El Thrall requiere más de un intento para romper el dichoso blindaje de su cuello. Por suerte, lo que gana en fuerza lo pierde en velocidad, así que si contáis con suficientes depósitos de arena no os costará ralentizar la acción mientras atacáis sus ligamentos, y usar el mismo método de acción mientras golpeáis su nuca subidos a la espalda. ¡Y ya está!





07 TORRE VEGETAL





Tras conseguir **una nueva espada** e indicaciones a manos de Kaileena, **usad la palanca (1)** para activar las plataformas que llevan **a la segunda torre (2).** Partiendo de la entrada al pasillo del Trono, bajad y **saltad de una cornisa a otra (3).** Acabad con el enemigo y entrad. Ese interruptor del suelo requiere que uséis el poder de ralentización: corred sobre el suelo antes de que desaparezca. **Usad la barra para activar otro interruptor (4)** que conduce a la entrada de vuestro destino, la **Torre Vegetal.**

Bonita zona, **pero repleta de enemigos (5).** Saltad para agarrar la escalera y subir a la plataforma. **Usad la cuerda (6)** para recorrer el muro, rebotar y después la barra para llegar a la salida. **Descended por las cornisas (7)** y subid por otras idénticas hasta la salida. Os aguardan varios enemigos. Libraos de ellos para poder **mover la palanca.**

6ª MEJORA

Id a la esquina inferior izquierda y veréis un hueco: descended por él usando una serie de cornisas hasta alcanzar una cámara oculta. Os conduce a la sexta mejora de salud, ¡muy de agradecer!





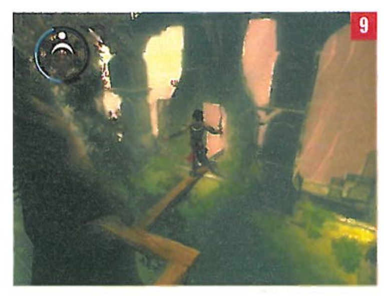












Debéis buscar un interruptor colgante en forma de tabla, lo cual no va a ser fácil dada **la ingente cantidad de enemigos (8).** Usad el bloque que desciende para alcanzar una **serie de vigas (9)**. Saltad desde ella a las ramas, y usad la cuerda. **Gracias a las barras (10)** alcanzaréis las plataformas superiores. Acabad con el Maestro Cuervo y subid por las cornisas. Saltad al otro extremo para agarrar el interruptor que activa el puente. Moved el **bloque sobre el interruptor del suelo (11)**, corred a la palanca y, tras activarla, veréis que es hora de regresar al jardín anterior. Seguid el canal de agua para llegar a una viga y, desde ella, **saltad a una cuerda** que desciende a la entrada. Tras subir por las cornisas, usad el tapiz para bajar.

Para acceder a la salida, debéis mover las tres primeras palancas 180°, esto es, moverla dos veces, y la cuarta sólo 90° (una vez). La salida está **en la fuente central (12).** Os lleva a una serie de cornisas que cruzan un abismo, y de él a una Cámara del Tiempo.

Utilizad las cornisas para ascender (13) y acabad con los enemigos que os aguardan. Usad la escalera para alcanzar las ramas que cruzan este jardín y llegar de ese modo al otro lado. Una vez arriba caminad sobre la cornisa. **Saltad a la rama de enfrente,** y desde ella al grupo de árboles. ···→









↘ FUENTES

Sólo existe un modo de recuperar la salud: beber de las fuentes repartidas por la Fortaleza. Un par de tragos son suficientes para devolveros toda la energía. Estas fuentes son también el medio para salvar vuestros progresos . Usad estas fuentes siempre que encontréis una, o bien cualquier zona con agua, como charcos o estanques.







Tan pronto como alcancéis **la primera plataforma**, saltad a las cornisas contiguas y descended por ellas hasta la salida.

Valeos de la cornisa que hay bajo vuestros pies para continuar hasta la siguiente plataforma. **Acabad con los enemigos que os esperan (14)**. Luego subid por el bloque hasta el árbol, recorred el muro para rebotar al otro extremo y usad los árboles como columnas para **llegar a una rama donde columpiaros (15)**. Subid a la cornisa que hay encima, saltad a otra rama y alcanzar otras dos plataformas, una de ellas con un grupo de enemigos.

Alcanzad a continuación el borde que recorre el muro y usadlo para rodearlo sin caer al vacio. Desde el borde del siguiente muro, **saltad de rama en rama** hasta alcanzar varios árboles que hacen las veces de columnas, los cuales cruzan todo el escenario. Por último acabad con las **Guerreras** de esta plataforma, saltad a la cornisa y continuad.

Conviene que midáis vuestros pasos a continuación: los bloques que surgen de las paredes pueden dejaros caer, así que ralentizad el tiempo para correr al otro lado. Usad el poder Ojo de la Tormenta para ralentizar, pasad sobre los bloques **y usad el impulso de la cuerda (16)** para llegar de un rebote a la columna. Saltad a la plataforma cuando la trituradora os deje paso. Saltad a la plataforma, usad las cornisas y agarraos a las columnas para llegar **a la salida** de esta sección.

Corred ahora por el muro y saltad a la columna. Id de una a otra para alcanzar las plataformas centrales, y de esta forma saltar hasta donde os espera el enemigo de la secuencia inicial. El Dahaka irrumpe y acaba con él, y ya sabéis qué toca ahora: corred inmediatamente por el muro, deslizaos por la escalera y **saltad desde ella a la columna**, y desde ésta a la barra. Desde aquí, entrad en la fortaleza y corred sobre los muros, por la parte izquierda, y evitaréis la caída.

Vuestra situación ahora es la muralla externa. **Corred por el muro para alcanzar la escalera**, y de nuevo por él para llegar a la entrada. Romped los **barriles** sin dudar para poder entrar a la gruta. Entrad y corred por el muro para alcanzar la cornisa que lleva a una nueva puerta. Girad a la derecha, cruzad el muro y usad la cuerda para llegar al puente.

7ª MEJORA

Antes de salir, buscad un saliente detrás de la palanca y subid a la entrada a un pasillo. Las trampas son aquí más escasas pero igual de peligrosas. El premio: la ansiada sexta Mejora de Salud.

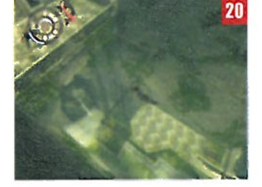





17


18


19


20


21

Cuando caiga el muro, corred y saltad a la escalera al fondo del pasillo, para alcanzar **una nueva escalerilla (17)** y desde ella correr hasta la Cámara del Tiempo, para salvaros por los pelos.

Las escalerillas (18) conducen a una gran estructura. Esta es una sección bien vigilada, tanto por piratas como por los molestos **Maestros Cuervo (19)**. Acabad con todos ellos para que no interfieran en vuestro avance.

Usad **el entramado de barras (20)** para pasar de una terraza a otra. Cruzad el pasillo para salir al exterior. ¡Estáis cerca del final!

Es necesario mover los pilares para poder llegar hasta lo más alto. **Comenzad girando 180° la primera palanca (21)**. Después subid por la columna y saltad al pilar que habéis movido. Después, **desde la plataforma central (22)**, saltad la columna y de ella a la cornisa.

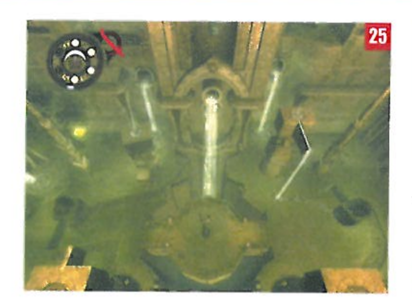
Corred por el muro para llegar a una nueva palanca, que habéis de girar 90°. Continuad saltando **hasta alcanzar la tercera palanca (23)**, que debe ser girada 180°.

Usad la cuerda a la derecha para rebotar sobre el muro y alcanzar la cornisa, que a su vez lleva hacia una columna. Gracias a ella **podréis alcanzar una alcoba (24)**. Junto al pequeño estanque hay una verja: **pasad por el hueco** y activad la palanca del interior.


22


23


24


25


26


27


28

29

Queda activada el agua (25): girad la palanca tercera otros 180° y descended al jardín. **Matad a los enemigos que han sido alertados (26)** y volved a la entrada.

Corred por el muro **hasta el saliente (27)** y pasad entre las sierras, si es necesario tras ralentizar. Es hora de volver a la zona de las terrazas. Corred por los muros hasta llegar a las escalerillas y subid. **Usad las barras** para llegar al otro lado. Esta vez debéis continuar por la izquierda, y usar la cuerda del muro para alcanzar la plataforma donde veis **un interruptor.** Activad el interruptor y usad la cuerda para alcanzar el bloque. Con una carrera vertical y un salto alcanzaréis la barra, y ella os permitirá usar **las cornisas (28)** para bajar.

Cuando veáis la escalerilla, utilizadla para descender y acabar **con otro Maestro Cuervo**. Bajad a la salida. Esta vez podéis ir por el suelo de madera inferior. Ya fuera, evitad las cuchillas y **abríos paso entre los enemigos (29)** hasta llegar al Trono.



KAILEENA

¡Menuda sorpresita! Cuando dejéis de estar con la boca abierta, podéis contar con la victoria. Sí, porque pese a contar con combos que pueden romper vuestra defensa, os basta con evitar el último golpe para salir indemnes. Utilizad Ojo de la Tormenta para atacarla sin problemas, y prestad atención cuando Kaileena invoque a sus Guardianas, para liquidarlas cuanto antes y conseguir las Arenas que dejan sus cuerpos. Repetid este esquema y no tardaréis en derrotar a vuestra enemiga.





08 CATACUMBAS





El Dahaka es más pesado que un telepredicador. Huid de él corriendo por el muro, y usando las barras de inmediato. No dudéis al cruzar o los tentáculos del Dahaka os darán muerte. **Usad la cuerda (1)** y descended a toda prisa. Después podéis valeros del grupo de barras y el tapiz para descender a la puerta que os pone a salvo del incansable Dahaka, aunque temporalmente.

Id hacia las escaleras y, cuando el Dahaka haga su gran entrada, girad a la izquierda. Corred por el muro y rebotar al otro extremo, **a la platafomra con barriles (2)**. Abríos paso destruyéndolos y no os detengais ni un segundo. Por medio de las barras debéis saltar y después correr por dos nuevas paredes. Los dos próximos barrancos pueden ser superados saltando, pero agarrad el interruptor del techo justo en el salto final. Esto activará una cascada protectora, pero también izará la plataforma de la tumba central. Para ello, **tirad del asidero (3)** para que el peso de la estructura ceda y podáis bajar.

Volved a las escaleras, pero esta vez vuestro camino ha de ser el de la derecha. Corred por el muro y saltad a la barra para columpiaros. Desde ella, saltad a las barras y después cruzad las cataratas. Corred muro arriba y alcanzaréis otra estructura donde tirar de un segundo asidero. De nuevo en tierra, debéis continuar por la izquierda, pasando por el hueco entre las columnas. Corred por el muro, alcanzad la cuerda y luego las barras. Continuad y **saltad rebotando entre ambos muros (4)** para subir. Repetid ese proceso seguidamente y corred por los muros para llegar a dos nuevas barras. Saltad sobre el barranco, realizad otra carrera horizontal y descended por los tapices. Pasad bajo el hueco y llegaréis al ansiado interruptor de la cascada.

Ahora ya podéis activar un nuevo asidero: subid a la pequeña cornisa y, **colgados de ella (5)**, llegad hasta el último asidero. Bajad y subid a la tumba por medio de los huecos de sus paredes, y una vez arriba saltad hacia la cascada usando la barra.







09 PRISIÓN


1


2

Cruzad los dos muros corriendo por sus extremos. Para subir tendréis que **hacer equilibrios sobre las vigas superiores** (1), ademas de enfrentaros a los enemigos que vigilan los accesos. Acabad con el grupo de Piratas y descended las cornisas.

Más adelante hay una escalerilla que conduce a otra idéntica, en la pared opuesta: **saltad de una escalera a otra** (2). Un poco más adelante veréis **una nueva y flamante espada**. Acabad con los Piratas y cruzad el entramado de vigas. Ojo: se derrumban. Para añadir emoción al asunto tendréis **que enfrentaros a Guerreras** (3), a las que tampoco se les da mal el equilibrismo. Descended por medio de los tapices y podréis alcanzar la **Espada Escorpión**... o casi, porque el Dahaka interviene (4). Corred por las escaleras y girad a la izquierda, por los muros. Una carrera horizontal y llegáis así a otra Cámara del Tiempo. ¿Queréis la espada? **Esquivad las trampas de las escaleras** (5) y llegaréis a la sala donde se encuentra el arma.

ALIENTO DESTINO

Al mantener pulsados R1 + L1 el Príncipe acumula energía de las arenas y la lanza en un brutal golpe, que derriba temporalmente a los enemigos más próximos.



VIENTO DESTINO

Esta técnica es una versión cmás poderosa del ataque Aliento del Destino. La descarga de energía tiene el doble de poder, pero también consume más Arena.




3

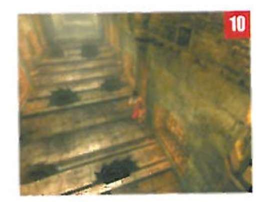

4


5









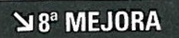
Mola mucho **vuestra nueva adquisición (6)**, ¿verdad? No tardarán en aparecer varios grupos enemigos con los que probar esta espada. **Debéis acabar con todos ellos (7)** para abrir la salida. Esquivad las trituradoras.

Al activar la palanca **surgen nuevos enemigos (8)**. Una vez muertos, buscad la jaula que hay en una de las habitaciones de las que salieron y colocadla sobre el interruptor del suelo. **Bajad por la escalerilla (9)** y acabad con los enemigos. Es recomendable ralentizar la acción para esquivar **cuchillas y sierras (10)**, en las siguientes salas. **Activad la palanca de esta sala (11)**, acabad con los cuatro guardias y usad el interruptor de la pared de la sala de la derecha para abrir la salida. Una nueva sala: tras activar la palanca, id a la derecha y subid rebotando entre los muros. Tras liquidar al Bruto, **usad la escalerilla (12)** de la sala por la que Activad el interruptor de la pared y subid al **entramado de vigas (13)**. Gracias a ellas y las cornisas alcanzaréis la sala superior.



↘ BRUTO

Sin duda el más brutal de los golems, casi invulnerable, rápido y de fuerza desproporcionada. No podéis evitar ni sus golpes ni sus embestidas, así que debéis usar el Ojo de la Tormenta para ralentizar la acción continuamente, tanto al atacar sus ligamentos como cuando consigáis subir a su espalda.

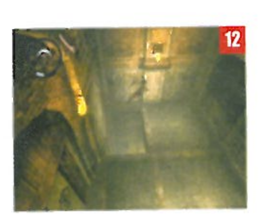


↘ 8ª MEJORA

Antes de continuar hacia la biblioteca, fijaos en dos puertas agrietadas, a ambos extremos de la Prisión. La de la derecha oculta un interruptor, mientras que si rompéis la segunda descubriréis la puerta que abre dicho resorte. Activadlo, ralentizad y corred a la puerta opuesta antes de que se cierre.









10 BIBLIOTECA

Corred muro arriba para rebotar hasta la viga. Usad las vigas para llegar a los corredores de la biblioteca. **Los muchos enemigos de esta zona** requiere que acabéis con todos para avanzar.

Activad las palancas (1) hasta alcanzar una sala con un **interruptor**: activadlo con una carrera vertical para abrir la salida. Usad el Ojo de la Tormenta para que os de tiempo de activar de nuevo las palancas y llegar a la puerta. Buscad los agarres de las estanterías y tirad de ellos. Rebotad entre cada estantería y **saltad desde el borde (2)**. Usad la barra y, seguidamente, moveos por la red de vigas hasta alcanzar **la zona en ruínas (3)**. Subid al otro extremo y usad las cornisas para llegar al otro muro. Las barras os conducen a la de salida.


1

CICLÓN DESTINO

Es la tercera versión de este poderoso ataque, y la más eficaz. Mantened pulsados R1 y L1, pero esta vez tres veces. concentra todo el poder de las Arenas del Tiempo y lo lanza en una tremenda descarga que afecta incluso al Príncipe.




2


3

11 REGRESO AL TRONO

Para poder acceder a la Torre Mecánica desde la Biblioteca, **destruid la puerta con la espada (1).** Pasad entre la rueda del gran mecanismo y salvad partida en el otro extremo. Después, bajad y **evitad al Golem** si no tenéis ganas de derrotarle, subid por las cornisas de madera y esquivad las trampas hasta llegar al interruptor de pared.

Partiendo de la Sala de Acceso, volved al salón del Trono evitando las trampas habituales, como son las trituradoras, las cuchillas, y las columnas de las cornisas. Y también como viene siendo habitual, **debéis subir a la escalerilla y saltad (2)** para activar la puerta de acceso. No perdáis más tiempo: id directamente al Trono de la Emperatriz y destruid su muro con la espada. Esta nueva ruta conduce a una Cámara del Tiempo: activadla.

ESTRAGOS

Los Estragos del Tiempo se activan pulsando a la vez R1 y L1. la acción se ralentiza, pero ahora el Príncipe se mueve a una velocidad sobrehumana. Podéis disponer de docenas de enemigos en sólo unos segundos hasta que se agote la Arena.




1


2

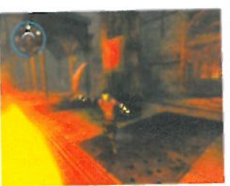
12 CAVERNAS



ESPECTRO DE LAS ARENAS

Nuevo look, nuevos poderes. Ahora que sois el Espectro de Arena nunca os quedaréis sin depósitos de poder, pero vuestra salud se reducirá gradualmente. Cuidado, porque si os descuidáis es muy fácil que os encontréis con la energía al mínimo de forma repentina. Por cierto, vuestras habilidades físicas son las habituales.





Liquidad a todos los carroñeros para **poder subir a las cornisas (1)**. Continuad y saltad sobre el barranco, y más adelante veréis una enorme explanada de piedra donde debéis **enfrentaros a una oleada de enemigos (2)**. Acabad con todos y saltad al otro extremo. Pasad bajo el hueco de la puerta, cruzad el foso con pinchos y llegaréis a un pasillo.



Podéis ver varios interruptores, que activan plataformas por tiempo limitado. Usad la primera para alcanzar una columna y saltad contra la pared para subir rebotando. Usad la barra de la izquierda para alcanzar el segundo interruptor. Volved por la plataforma y **subid a ella para alcanzar una serie de barras (3)** y otro interruptor, que os conducirá con un rebote a las plataformas superiores. Tras usar las barras, **bajad por el tapiz (4)**. Acabad con los monstruos, romped la pared y usad las cornisas para llegar a la puerta del otro extremo. Usad el tapiz para bajar y conseguir la increíble **Máscara del Tiempo**. Usad vuestros nuevos poderes **contra los Carroñeros (5)** y usad las barras para llegar a la columna, y de ella a la viga por medio de las cornisas. Esquivad las trituradoras y cruzad los fosos con sierras y cuchillas. Tras usar **la Cámara del Tiempo**, moveos de un lado a otro para esquivar las cuchillas deslizantes. **Usad las cornisas para avanzar (6)** por los muros, evitando de ese modo las sierras.

→







Más adelante veréis varias trituradoras: situaos bajo ellas a la hora de avanzar. Para descender **entre las sierras** es necesario ralentizar el tiempo primero con Ojo de la Tormenta. Os queda por evitar "tan solo" un par de trituradoras antes de regresar a la gran plataforma y luchar contra **el Grifo**.

Id al borde de la plataforma del Grifo y saltad al otro extremo. Usad la cornisa para **saltar de muro a muro (7)** y llegar al extremo superior. Seguidamente rodead la columna, y saltad desde ella a la plataforma que hay debajo. Seguidamente usad la barra para **alcanzar los tapices y descender (8)**. Es imprescindible ralentizar el tiempo para avanzar, pues todos los muros tienen sierras o trituradoras. **Podéis utilizar las cornisas** para descender y continuad por el pasillo.



GRIFO

Este ser mitológico es prácticamente invencible... pero también lo sois vosotros, gracias a vuestra nueva encarnación como Espectro de las Arenas. El Grifo cuenta con su **pico, garras y una cola con espolones**, pero vosotros disponéis de poder ilimitado para ralentizar la acción y atacar sus costados. Ojo con sus embestidas.


7


8

13 CARRERA AL GRAN SALÓN

Caminad sobre la cornisa hasta llegar al sendero. Estáis tras la puerta que no se podía abrir en la Primera Torre. No tardaréis en alcanzar la salida. Una vez **en la zona de balconadas (1)** dirigíos al centro para buscar un interruptor en forma de barra, que activa las escaleras. **Saltad a la plataforma de la escalerilla (2)** Cruzad la galería de madera y volved a la Torre Vegetal.

Debéis llegar a lo más alto por medio de las escalerillas, solo que ahora vais en dirección opuesta. Usad las barras y descended hasta llegar a vuestro objetivo: una **Cámara del Tiempo**.

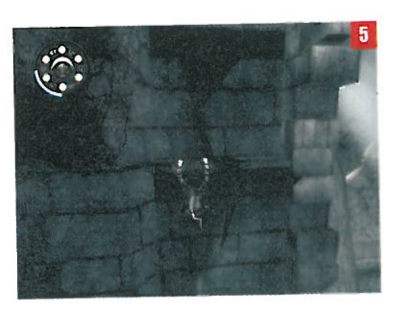
Mala situación: el Dahaka os arroja a un pozo. **Pasad bajo las trituradoras (3)** y subid por el muro para alcanzar la plataforma.


1

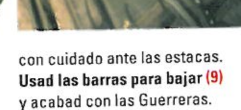

2


3







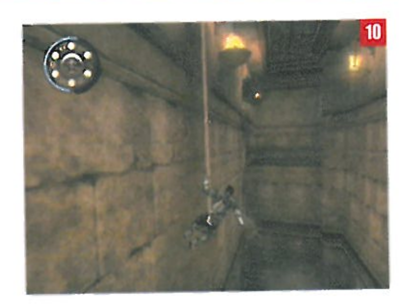


Tras huir del Dahaka (4), usad las barras para correr por los muros, y descended por medio del tapiz al puente central. No perdáis mucho tiempo con los enemigos y subid por la columna de la derecha al entramado de arriba (4).

Saltad a la rama de la derecha y columpiaos hasta la cornisa. Saltad a la plataforma de la izquierda, subid al bloque y alcanzad la siguiente sala. **Pasad entre las trituradoras (6)** y activad el interruptor de la pared. Usad las cornisas para ascender y llegar a **la Cámara (7)**.

Pasad entre las trituradoras y, en el siguiente muro, coged la cuerda para cruzar la pared. Saltad de cuerda a cuerda para llegar al otro extremo, y **servíos de las cornisas para bajar (8)**, con cuidado ante las estacas. **Usad las barras para bajar (9)** y acabad con las Guerreras.




10


11

Si seguís por la izquierda, descended por el borde y saltad a la plataforma que hay justo debajo. **Más Guerreras** descienden del techo para acabar con vosotros. Salvad partida y proseguid vuestro avance por la izquierda.

Cuando caiga el puente, volved a la fuente E id por la derecha. Una nueva secuencia: tras ella corred por el muro de las trituradoras para **alcanzar las cuerdas (10)** y corred por otra pared evitando la sierra. Tomad aire: viene una de las partes más duras del juego.

Provocad una explosión en la pared quebradiza, y descended por el tapiz. Saltad a la barra y activad de inmediato la ralentización. **Saltad de la barra a los postes** para llegar a la plataforma.

Acabad con todos los enemigos (11) para poder subir por el muro y agarrar la rama, que os conduce al saliente. El muro lleva a un tapiz, y éste a una rama desde la que rebotar a un muro para ascender. Ignorad si queréis a los enemigos y **bajad por el tapiz (12)** de la izquierda. Esta parte es difícil: **saltad a la barra (13)** y luego a una serie de postes, pero usando continuamente el Ojo de la Tormenta antes de que la estructura se derrumbe. Este poder os será indispensable **en las quebradizas pasarelas** que siguen.

En la última pasarela corred por la pared para derribar a la Guerrera y destruid **la zona quebradiza (14)**. Las sierras de la pared se pueden esquivar a cámara lenta. Arrojad vuestra arma secundaria a la Guerrera del otro extremo si no queréis caer.


12


13


14

14 MUERTE DE UN PRINCIPE

Saltad **de una columna a otra (1)**, rebotad en el muro y evitad las trituradoras. Tras acabar con los Piratas, esquivad las cuchillas y estacas del suelo y subid por las cornisas, siempre atentos a las sierras. Cruzad el foso de estacas. Esta instalación es **la Forja**. subid por la escalerilla del fondo. Tranquilos, es más fácil de lo que suponéis: debéis conectar las tuberías para que el crisol os abra paso. Si os fijáis en el interruptor que hay en la columna, y mirando hacia él, **colocad cada manivela en esta dirección (2)**:

- **Plataforma superior izquierda:** palanca a la izquierda.
- **Plataforma superior derecha:** palanca a la izquierda.
- **Plataforma inferior izquierda:** palanca a la derecha.
- **Plataforma inferior derecha:** palanca a la derecha.


1


2





Ahora podéis continuar **a través del hueco abierto por el crisol** (3). A continuación usad la escalerilla y rebotad para alcanzar las plataformas superiores. Una vez en la Prisión, **corred por el muro** para alcanzar el otro extremo, y usad de nuevo una carrera para evitar la trituradora.

Descended desde la escalerilla a las cornisas. Activad la palanca y corred por el borde del muro para alcanzar las vigas superiores. Recorredlas y saltad desde el borde a las cornisas, **para pasar entre las sierras** (4). Una vez abajo, corred por el muro rebotar y subir a las vigas que conducen a la salida. Bajad por el tapiz del hueco y cruzad el pasillo de la prisión: estáis buscando el camino a la biblioteca, que es accesible corriendo por el muro y rebotando para llegar hasta las vigas. Corred por el muro de enfrente para alcanzar las vigas. Subid por ellas **para alcanzar las escaleras** (5). Destruid la puerta de entrada y usad las palancas tras las estanterías para abrir la salida. Subid por la escalerilla, dispuestos a luchar. Continuad ahora por la izquierda y **moved las estanterías** para rebotar entre ellas y alcanzar las vigas. Valeos de ellas para llegar a las vigas y desde ellas a la zona en ruinas.

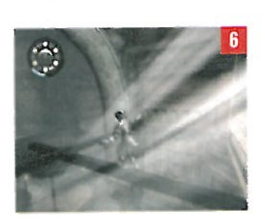
El Dahaka irrumpe a través de la vidriera. Por alguna extraña razón esta vez no os da caza, así que aprovechadlo para buscar **la última Cámara de Mejora**. Mientras vuestro acosador está distraído (justo bajo vosotros), usad el borde del saliente para poder alcanzar la cornisa, y desde ella **al entramado de vigas** (6). Desde el final podréis alcanzar una hendidura y bajar al suelo. Recorred los muros, superad los abismos y **alcanzad la barra** (7) que lleva a las escaleras. Corred hacia arriba para llegar a la ventana.

↘ 9ª MEJORA

Hay una vidriera justo enfrente de la que ha destrozado el Dahaka. Id hasta ella y entrad por el hueco que hay a la derecha. Entrad y accederéis a la última mejora.













En esta zona la visibilidad es nula. **Deshaceos de los enemigos** (8) y bajad por las cornisas. Después recorred el muro para saltar al otro extremo. Al rebotar entre los muros alcanzaréis **la zona superior**. Saltad al otro lado de la plataforma. Hay que buscar el interruptor de la puerta: rebotad desde el muro a las estalactitas, y desde ellas **las plataformas que conducen al resorte** (9).

Activad la ralentización y usad las estalactitas para llegar a la puerta. Corred muro arriba, acabad con **las Sombras** y bajad por el agujero para activar el camino de salida. Saltad desde el muro a las cornisas y **recorred el muro por la cornisa** (10) para llegar a la salida. Bajad las escaleras. Salid por el otro extremo y cruzad el muro. Tirad del interruptor del techo. Continuad por el muro donde espera un enemigo, agarrad la cuerda y saltad a la plataforma de las aspas. **Pasad entre sus huecos** y, al final, utilizad las barras para llegar al otro lado.

El ataque del Golem (11) os retrasa bastante. Bajad por el tapiz y pasad entre las ruedas para alcanzar la plataforma. Una vez en **el puente de madera**, bajad a la plataforma inferior. La siguiente sala esconde cuchillas deslizantes, topes y una cuchilla giratoria.La salida tiene una cornisa bajo ella: **usadla para descender** (12) a unas vigas, y desde ellas cruzad la gran rueda giratoria. Buscad la viga saliente y saltad desde ella al puesto de vigilancia. Sus salientes de madera os permitirán bajar y colocaros en una buena posición, desde la que saltar a la plataforma central.

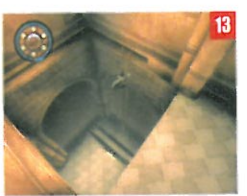
Bajad la escalerilla (13) y cruzad de nuevo la rueda, para llegar a la fuente. Ahora basta con llegar a la **Sala de Acceso** (14).













15 DESTINO FINAL

Debéis regresar por última vez al Salón del Trono. Estas trampas os han de ser familiares: evitad las cuchillas **y las trituradoras (1)**, y usad las cornisas para pasad bajo las trituradoras. Por último, activar el interruptor.

Si no habéis pasado por alto ninguna cámara de mejora conseguiréis **la Espada de Agua. Buscad el respaldo del trono (2)** y destruidlo. Tras activar la cámara y arrojar a ella a Kaileena, llegaréis a las Cavernas. Subid al saliente y continuad por el muro que véis a la izquierda. Tras una carrera con rebote **llegaréis al próximo saliente (3).** Subíos a la la cornisa e id hacia la izquierda, para llegar a la salida para afrontar **el destino del Príncipe.**


1


2


3

16 LOS FINALES

FINAL 1

Kaileena es ahora más poderosa que nunca. A sus ataques previos añade ahora el **Ojo de la Tormenta**, que le permite usar el mismo poder que tenéis en vuestra contra. Si lo usa, realizad volteretas de inmediato. Esquivad sus ataques y atacad **con golpes por la espalda (1)**, siempre usando la ralentización. Cuando os arroje **torbellinos de arena**, esquivadlos hasta que se desvanezcan, dejando arenas tras de sí. Cuando le quitéis a Kaileena más de la mitad de la salud, os atacará con todos sus combos y **varios torbellinos a la vez (2).** Procurad no quedaros sin depósitos de arena si queréis mantener su ritmo. Y paciencia, porque se trata de un largo combate.

FINAL 2

Que no chicos, que no termina el juego sin luchar contra el Dahaka. Si habéis conseguido la última espada, **lucharéis contra este monstruo en lugar de contra Kaileena (8)**, que prefiere unirse a vosotros. El Dahaka es prácticamente invencible, muy ágil y puede enviaros al otro extremo del escenario de un solo golpe. **Usad el Ojo de la Tormenta** para acertar con tantos golpes como os sea posible, o bien usad Ciclón del Destino cuando os de la espalda. Aunque os alejéis de él **sus tentáculos os atraparán (9).** Es prioritario arrebatarle energía suficiente como para desorientarlo y que Kaileena os ayude: cuando El Dahaka **se agarre al borde del abismo,** atacad con toda vuestra furia para poder acabar con él. ¡Toda una proeza!


2


3


8


9

TÉCNICAS DE LUCHA

TÉCNICAS DE ARMAS SIMPLES

MANO DERECHA

■	Mandoble Simple
■, ■	Mandoble Doble
■, ■, ■	Mandoble Triple
■, ■, ■, ■	Mandoble de Furia
(Enemigo en tierra) + ■	Furia de Asha
(Mantener) ■	Ataque con Espada Derecha

MANO IZQUIERDA

▲	Agarrar
(Mantener) ▲	Escudo Humano
▲, ✖	Coger Enemigo
▲, ■	Coger y Cortar
▲, ▲	Coger y Lanzar
▲, ● (repetidamente)	Estrangular
▲, ● (enemigo debilitado)	Robar arma y matar

ACROBACIAS

(Hacia enemigo) ✖, ✖	Rebotar en enemigo
(Hacia enemigo) ✖, ■	Mandoble Aéreo
(Hacia enemigo) ✖, ■, ■	Aterrizar y Cortar
(Hacia enemigo) ✖, ▲	Patada Aérea
(Hacia enemigo) ✖, ●	Mandoble Aéreo
(Hacia enemigo) ✖, ●, ●	Aterrizar y robar arma

DEFENSA

(Mantener) R1	Bloquear
(Mantener) R1 + ■	Contraataque
(Mantener) R1 + ▲	Devolver Patada
●	Coger Arma

TÉCNICAS DE ARMAS DOBLES

MANO DERECHA

■	Mandoble Simple
■, ■	Mandoble Doble
■, ■, ■	Mandoble Triple
■, ■, ■, ■	Mandoble de Furia
■, ▲	Rencor de Orontes
■, ▲, ▲	Ira de Zoroastro
■, ■, ▲	Cólera de Ptolomeo
■, ■, ▲, ▲	Indignación de Cyrus
■, ■, ▲, ▲, ▲	Enfado de Darius
■, ■, ▲, ▲, ■	Represalia de Azad
■, ■, ▲, ▲, ■, ■	Represalia furiosa de Azad
■, ■, ■, ▲	Desquite de Ahriman
■, ■, ■, ▲, ▲	Venganza de Mithra
(Enemigo en tierra) ■	Furia de Asha
(Mantener) ■	Ataque Especial

ACROBACIAS

(Hacia enemigo ✖, ✖)	Rebotar en enemigo
(Hacia enemigo ✖, ■)	Mandoble aéreo
(Hacia enemigo ✖, ■, ■)	Aterrizar y Cortar
(Hacia enemigo ✖, ▲, ▲)	Patada Aérea
(Hacia enemigo ✖, ●)	Lanzamiento de Arma

MANO IZQUIERDA

▲	Brisa Angustiosa
▲, ▲	Ráfaga Desgraciada
▲, ▲, ▲	Vendaval Miserable
▲, ■	Torbellino Doloroso
▲, ■, ■	Remolino Olvidado
▲, ■, ■, ■	Remolino Furioso Olvidado
▲, ■, ■, ▲	Tornado Pestilente
▲, ■, ■, ▲, ▲	Ciclón Hostil
▲, ▲, ■	Tormenta de Dolor
▲, ▲, ■, ■	Tempestad Agónica
▲, ▲, ■, ■, ■	Tempestad Furiosa
▲, ▲, ■, ■, ▲	Huracán Penitente
▲, ▲, ■, ■, ▲, ▲	Tifón Tormentoso
(Manteniendo ▲ con espada)	Ataque espada izquierda
(Manteniendo ▲ con hacha)	Ataque con hacha izquierda
(Manteniendo ▲ con maza)	Ataque con maza izquierda
(Manteniendo ▲ con daga)	Ataque con daga izquierda

DEFENSA

(Mantener) R1	Bloqueo
(Mantener) R1 + ■	Contraataque
(Mantener) R1 + ▲	Devolver Corte Doble
●	Arrojar Arma
(Mantener ●)	Ataque Lanzar Arma

TÉCNICAS DE MOVIMIENTO

✖	Saltar	(Hacia la pared) ▲	Patada de Muro
✖, ■	Salto con Mandoble	(Carrera hacia arriba) ■	Caída del Angel
✖, ▲	Salto con Patada	(Carrera hacia arriba) ■, ■	Remate Caída del Angel
(Pulsar Pad + ✖)	Rodar	(Carrera hacia arriba) ▲	Ataque giro de Espada
(Pulsar Pad + ✖ ■)	Girar y Pinchar	(Hacia columna) ■	Trituradora de Columna
(Hacia la pared) ✖	Salto de muro y Acrobacia	(Hacia Columna) ▲	Patada de Columna
(Hacia la pared) ■	Ataque sobre muro en picado		

EXTRAS, SECRETOS Y CURIOSIDADES

• GALERÍA DE ARMAS:
Las características de cada arma quedan descubiertas cada vez que obtengáis un arma secundaria de un rival. Podréis conocerlas en el Menú Principal, en la sección de Armas.

• GALERÍA DE VÍDEOS:
Desbloquear todas las secuencias para disfrutar de ellas cuantas veces queráis.

• CÓMO SE HIZO:
El proceso de creación del juego junto a la historia de la saga y de Jordan Mechner, su creador **(1)**.

• GALERÍA DE PERSONAJES Y ESCENARIOS:
Existen cincuenta ilustraciones ocultas en los cofres repartidos por todos los escenarios **(2)**.

• GALERÍA DE ILUSTRACIONES:
Esta selección de ilustraciones e imágenes de desarrollo es accesible tras completar el juego, pero bajo el final alternativo **(3)**.

• ARMAS SECRETAS
Son cinco armas secundarias, muy eficaces e indestructibles. Eso sí: si os deshacéis de ellas no podréis recuperarlas. Buscadlas en estos lugares:

1 - Palo de Jockey
DÓNDE: Sala de Acceso
Junto a la entrada a la Cámara de Mejora de Salud, en la Sala de Acceso. Moved la palanca del centro una segunda vez y bajad por los bloques de piedra.

2 - Oso de Peluche
DÓNDE: Torre Mecánica
En la parte media, en el Pasado, veréis una cascada como ésta. Bajad por el hueco y encontraréis un armero con el osito.

3 - Espada de Luz
DÓNDE: Cavernas
Tras abrir la puerta de salida, bajo la niebla (el interruptor no está lejos), seguid el sendero hasta llegar a un agujero.

4 - Flamingo
DÓNDE: Torre Vegetal
Se encuentra en la zona de balconadas, en el presente. Buscad un interruptor en forma de tirador, en el techo y debajo encontraréis la espada.

5 - Puño de Rayman
DÓNDE: Catacumbas
Girad a la derecha desde las escaleras, y luego saltad a la izquierda. El Puño se encuentra en el armero, frente a la verja **(4)**.


1


2


3


4



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 72